I nstalacion de Entornos de Desarrollo

1.

a) Como primera diferencia está la capacidad de crear proyectos de diferentes tipos en función de la configuración inicial del proyecto (Gradle, Ant, Maven…), así como la estructura de los proyectos finales y su organización.

El entorno gráfico dispone de muchas más configuraciones que BlueJ y añade alguna funcionalidad extra, además la forma de representar las clases del proyecto es completamente diferente (no es tan gráfico como en BlueJ).

Por último cabe destacar que su debugger es bastante más sofisticado dado que aporta más información, y la ejecución de los programas (al menos por mi experiencia) es bastante más lenta que en BlueJ.

b)

1 🡪 Se trata de un explorador de archivos desde donde podremos acceder a las diferentes partes de nuestro proyecto.

2 🡪 El editor de texto donde podremos codificar nuestro programa.

3 🡪 Aquí se nos mostrará información sobre las clases de nuestro proyecto, así como sus clases y métodos.

4 🡪 La ventana de salida, donde aparecerán los mensajes de error, así como las salidas y las entradas de nuestro programa.

c) Sí, dado que con un simple vistazo tenemos acceso a un montón de información y al menos las funcionalidades básicas como compilar, ejecutar nuestro programa y el uso del debugger están muy a mano sin necesidad de hacer muchos clics.

d) Personalmente opino que sí dado que como aprendiz quitando los problemas que he tenido durante el proceso de instalación ha sido bastante sencillo para mí adaptarme en apenas unos minutos a las funciones básicas del programa.

2.

a) En este ejercicio podemos ver que estamos trabajando con dos proyectos en vez de uno, además el último además de tener librerías y paquetes también está formado por tests.

b) Indica el orden en el que han de ser declarados los diferentes elementos en una clase, el cual por norma general es :

importaciones 🡪 declaración de la clase 🡪 atributos 🡪 constructores 🡪 métodos

c) Sí.

3.

El programa muestra dicho error porque a la hora de introducir el dato solicitado en el scanner este no es del mismo tipo (int), por lo que se produce la excepción “InputMismatchException”.

Para evitar este problema bastaría con hacer uso de un try, de modo que si el valor añadido es correcto continue y de no serlo muestre un mensaje de error y vuelva a solicitar mediante un bucle el valor hasta que este sea correcto..